The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo does not license the sale or use of products without the official Nintendo seal.
Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.
Nintendo no autoriza la venta o uso de productos sin el sello oficial de Nintendo.

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?
Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?
Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?
Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-800-255-3700

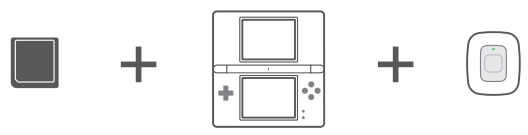
Printed in Japan Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957 U.S.A. 68032A

NTR-A-HC-USZ

Activity Meter™ accessory
Témoin d'activité
Medidor de actividad

Operations Manual
Mode d'emploi - p. 16
Manual de operaciones - p. 32

- This Activity Meter accessory (meter) must be used in conjunction with the *Personal Trainer™: Walking* Game Card (included) and a Nintendo DS system (sold separately).



Personal Trainer: Walking Game Card (included) | Nintendo DS, Nintendo DS Lite, or Nintendo DSi™ (sold separately) | Activity Meter accessory (included)

- Completely read this Operations manual and the Instruction booklets included with the Nintendo DS and Game Card before using this product. Keep these manuals for future reference.
- This accessory can be used with either a Nintendo DS, Nintendo DS Lite, or Nintendo DSi system.

This accessory can be used to measure the steps walked and the **life rhythm** of people, and even dogs, when walking at a normal pace. This data can then be sent to the *Personal Trainer: Walking* Game Card to calculate your life rhythm. A single Activity Meter accessory can only record the details of one individual. A maximum of four meters can be used with one *Personal Trainer: Walking* Game Card. **(Additional meters can be ordered through Nintendo's web site at www.nintendo.com or by calling Customer Service at 1-800-255-3700.)**

Life rhythm is the pattern you follow in your everyday life.

This accessory will measure your steps, minute-by-minute, and will store approximately a weeks worth of information. This data will show how many steps you've taken and when you walked on days that you've used the meter. From this data, your movement patterns can be analyzed and you can see your life rhythm. You can create your own goals for your everyday life using this data.

- Check your life rhythm every day and take steps towards a healthier lifestyle!

TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAMES OR ACCESSORIES. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT: Before using this accessory, you must first make a connection between the meter and your *Personal Trainer: Walking* Game Card and register a player. Please see *Registering a Player* in the Instruction Booklet included with the Game Card for more information.

Table of Contents

Health & Safety Information 2
Usage Guidelines 3
Components 4
Using the Activity Meter accessory 6
Before Use 6
How to Wear 7
Attaching the Clip Connector 8
Calculating Your Steps Walked and Life Rhythm 9
Infrared Connection 10
Checking Battery Power and Replacing the Battery 11
Troubleshooting 14
Warranty and Service Information 15
FCC and Industry Canada Information 15

Health and Safety Information

⚠WARNING - Injury Due to Pre-existing Conditions

Using the Activity Meter accessory may require varying amounts of physical activity. Consult a doctor before using the this product if:

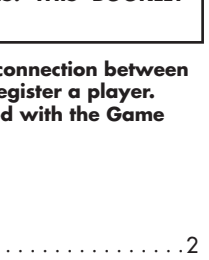
- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint or other orthopedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

While using the meter, if you experience excessive fatigue, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort or pain, STOP USE IMMEDIATELY and consult a doctor.

Usage Guidelines

IMPORTANT: To avoid damage to the Activity Meter accessory, do not place it in a location where excessive force could be applied, such as your back pants pocket.

- If you replace the battery or attach the clip connector, make sure that the water resistant seal is correctly placed and the screw is securely tightened. This will help prevent any type of moisture from entering the battery compartment and damaging the accessory or battery. The meter is moisture resistant but may be damaged if immersed in liquid.



- Be sure to remove the meter from clothing before washing.
- The meter should only be used by a person or dog. It will not work properly with any other type of animal.
- The meter should only be used on a dog when supervised by a person. It should be attached in a location where it is not at risk of being chewed or swallowed.
- If the meter gets dirty, clean it using a soft cloth slightly dampened with water only and a mild soap. Wipe dry with a soft cloth.
- When using the clip connector to attach to a belt or collar, make sure the fit is not too tight or to loose. This will help prevent damage to the clip connector or prevent the meter from falling off.
- Periodically check to make sure that the meter is securely attached to avoid dropping or losing the meter.

Components

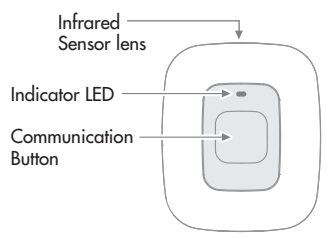
Personal Trainer: Walking includes a Game Card, two Activity Meter accessories (batteries included), and two replacement clip connectors. Below is a description of the Activity Meter accessory and its components.

NOTE: The meter does not have a power switch. Power turns on and off automatically.

Infrared Sensor Lens
Allows sending and receiving of information during infrared communication with the Game Card.

Indicator LED
Shows the status of the meter or battery as described below:

Front view



- Flashing red means communication is in progress with the Game Card.
- Gently shake the meter to check your progress with *Personal Trainer: Walking*.

  One red flash periodically means you have not yet achieved the number of steps that have been set as a goal.

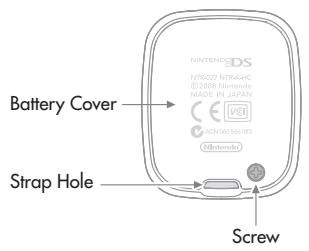
  Two green flashes means you have exceeded the number of steps that have been set as a goal.
- The level of battery charge cannot be checked, however if the Indicator LED does not flash when the meter is shaken, the battery is dead and should be replaced. See page 11 for more information.

Communication Button
Push to start communication with the *Personal Trainer: Walking* Game Card.

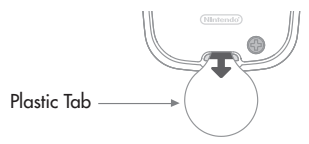
Back view

Battery Cover
Remove screw to replace the battery, or to install the clip connector.

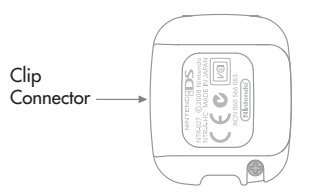
Strap Hole
For attachment of a strap or other accessory (sold separately).



Plastic Tab
Remove and dispose of this tab when you are ready to use the Activity Meter accessory.



Clip Connector
This replaces the battery cover when you want to attach the meter to a belt or dog collar.

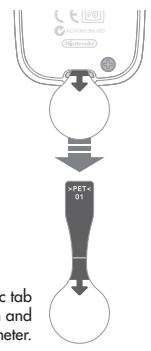


Using the Activity Meter accessory

Before Use

Remove the plastic tab to allow the battery to touch the battery contacts and turn the power on. The Activity Meter accessory does not have a power switch and will turn on and off automatically.

NOTE: If the plastic tab doesn't completely pull out of the battery compartment the meter may not operate. If the meter does not work after pulling the plastic tab out, remove the battery cover and battery and check to see if part of the plastic tab is stuck in the battery compartment. If necessary, carefully remove any part of the tab left in the battery compartment.



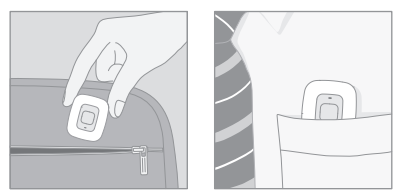
Remove the plastic tab by pulling down and straight out of the meter.

IMPORTANT: Before using the Activity Meter accessory, you must first make a connection between the meter and your *Personal Trainer: Walking* Game Card and register a player. Please see *Registering a Player* in the Instruction Booklet included with the Game Card for more information.

How to Wear

You can carry the Activity Meter accessory in a pocket or bag, as shown below. You can also attach it with a strap (sold separately).

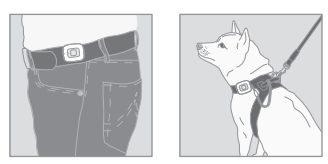
NOTE: If using a strap, the meter should be tucked in a pocket or other location where it doesn't hang loosely. This will help prevent inaccurate measurement of steps.



IMPORTANT: Do not carry the meter in your back pocket. Sitting on it could result in injury to the user or damage to the meter.

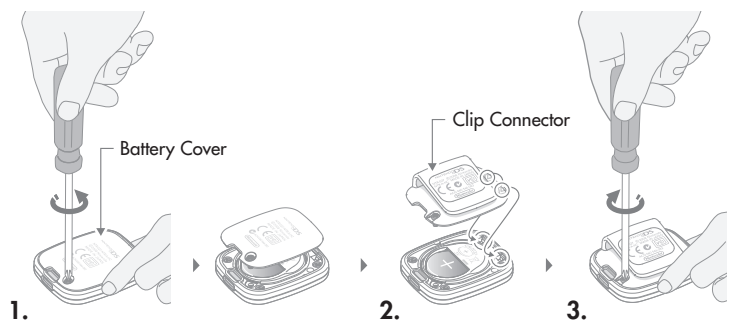
The optional clip connector can be used to attach it to a belt, shoulder strap, or your dog's collar, as shown below. See the next page, *Attaching the Clip Connector*, for more information.

NOTE: When using the clip connector to attach to a belt or collar, make sure the fit is not too tight or to loose. This will help prevent damage to the clip connector and prevent the meter from falling off.



Attaching the Clip Connector

1. Using a small "+" style screwdriver, loosen the screw on the back of the Activity Meter accessory and remove the battery cover. Keep the battery cover in a safe place for later use.
2. Replace the battery cover with the clip connector. Make sure the fingers on one edge of the clip connector are correctly aligned with the slots in the meter.
3. Tighten the screw, making sure the clip connector is securely fastened.



- Before attaching the battery cover or the clip connector, or if you have removed the water resistant seal, always make sure the seal is correctly aligned before reassembling the meter (see page 3).
- When removing and replacing the battery cover or clip connector, make sure the screw is securely tightened. This will help prevent these components from becoming detached later, and it will assure good battery contact with the battery terminals.
- The internal clock of the meter is reset when the battery cover or clip connector are removed.

Calculating Your Steps Walked and Life Rhythm

The Activity Meter accessory will keep track of and store the number steps walked at a normal pace. You must then periodically transfer this information to the *Personal Trainer: Walking* Game Card. This process is described on the next page and in the Instruction Booklet for the Game Card.

In the following cases, the meter may not be able to accurately record information:

- When walking in a crowd or other situation where you stop and start repeatedly. The meter adjusts for this by only recording periods of walking lasting 10 seconds or more.
- If the meter is loose inside a bag or held or attached loosely by a hanging strap.
- If the movement is different from walking, such as jogging, running, or other vigorous activity.
- If the movement is softened by shuffling, walking barefoot, or wearing slippers or sandals.
- If the meter is positioned horizontally.
- If the meter is used in a very humid environment.

The meter can only store a limited amount of information as follows:

Life Rhythm - steps walked in minute increments	About seven days (four minimum)
Steps - steps walked in hourly or monthly increments	About 30 days

When the amount of data stored is exceeded, old data will be overwritten, starting with the oldest. It is recommended that you transfer data to the Game Card every day.

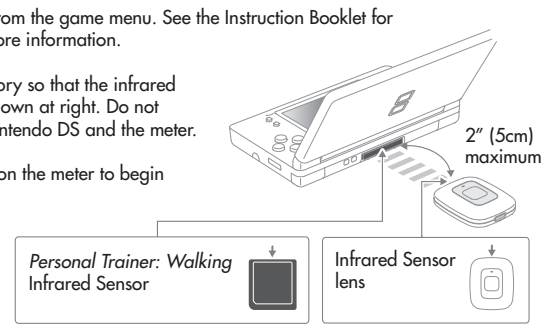
- Deleted data is not shown on the Game Card.
- A single meter can only record the details of one individual.

- The amount of data that can be saved to the meter (minute-by-minute data) changes according to the amount of time walked. If you walked for an extremely long time, you may be unable to save all of your weekly data. (Up to 12 hours of walking a day can be saved as weekly data.)

Infrared Connection

Follow this procedure when you would like to transfer data to the Game Card:

1. Start up the *Personal Trainer: Walking* Game Card in your Nintendo DS, Nintendo DS Lite or Nintendo DSi.
2. Select CHECK YOUR RHYTHM from the game menu. See the Instruction Booklet for *Personal Trainer: Walking* for more information.
3. Place your Activity Meter accessory so that the infrared sensors point at each other as shown at right. Do not exceed 2" (5cm) between the Nintendo DS and the meter.
4. Push the Communication Button on the meter to begin communication.



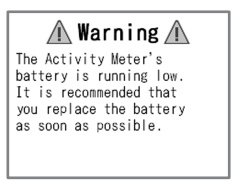
NOTE: For best communication, avoid the following, which can interfere with infrared communication:

- Objects between the Nintendo DS and the meter.
- Sunlight or other strong light near by.
- Other sources of heat, light, or strong electromagnetic energy

Checking Battery Power and Replacing the Battery

The level of battery charge cannot be checked, however if the Indicator LED does not flash when the Activity Meter accessory is shaken, the battery is dead and should be replaced.

NOTE: If the battery in the meter is getting low on power, a battery replacement warning may appear on the Nintendo DS screen when using infrared communication between the *Personal Trainer: Walking* Game Card and the meter, as shown below. If this happens, replace the battery in the meter as soon as possible.



When replacing the battery, the internal clock of the meter will be reset. Connect it to the *Personal Trainer: Walking* Game Card to correct the clock.

Battery Duration

Battery life will vary depending on conditions of usage. The battery should last approximately 6 months under these conditions:

- Walking 10,000 steps per day
- One infrared data communication per day
- Average temperature of 25˚ Celsius (75˚ Fahrenheit)

Continued on next page

⚠WARNING - Battery Leakage

Perchlorate Material – special handling may apply.
More information can be found at http://www.dtsc.ca.gov/HazardousWaste/Perchlorate/index.cfm.

Leakage of battery fluid can cause personal injury as well as damage to your accessory. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery fluid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.
To avoid battery leakage:

- Do not use any battery other than the type specified for this product (CR2032).
- Do not leave the battery in the Activity Meter accessory for long periods of non-use.
- Do not attempt to recharge the battery
- Do not put the battery in backwards. The plus (+) side should face outwards when inserted correctly.
- Do not use a damaged, deformed or leaking battery.
- Do not dispose of the battery in a fire.
- Do not short-circuit the battery or the terminals in the battery compartment.
- Do not attempt to disassemble the battery.
- Do not expose the battery to extremes of heat, or to liquids.
- When the battery has no charge left, remove it from the meter and dispose of properly, following appropriate local guidelines and regulations. To find a battery collection site near you, please contact your local solid waste authority or visit:

  USA: http://www.epa.gov/osw/conserve/materials/battery.htm

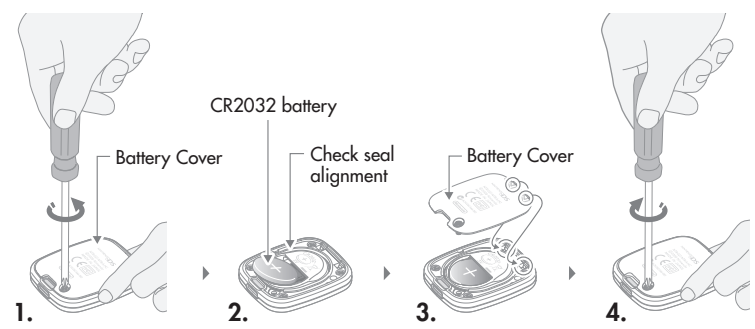
  Canada: http://www.nrcan-rncan.gc.ca/mms-smm/busi-indu/rec-rec-eng.htm

  Canada (Quebec) : http://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca

  For more information or for assistance from Nintendo, e-mail us at nintendo@noa.nintendo.com.

Follow these instructions to replace the battery if the Indicator LED doesn't flash when the meter is moved, or if you see a low battery warning on the Nintendo DS screen during infrared communication.

1. Using a small "+" style screwdriver, loosen the screw on the back of the meter and remove the battery cover (or clip connector).
2. Replace the battery with a new one. **Replace with a new CR2032 type battery only.** Make sure the plus (+) side faces outwards.
3. Check to make sure the seal is properly aligned. Replace the battery cover. Make sure the fingers on one edge of the battery cover are correctly aligned with the slots in the meter.
4. Tighten the screw, making sure the clip connector is securely fastened. **Do not over tighten.**



5. Make an infrared connection with the *Personal Trainer: Walking* Game Card to correct the clock, which resets when you replace the battery.

Troubleshooting

If you are having problems using the Activity Meter accessory and calculating your steps walked or your life rhythm, review both this manual and the *Personal Trainer: Walking* Instruction booklet, and the following tips before seeking assistance:

- Make sure you have registered as a player with the *Personal Trainer: Walking* Game Card. See *Registering a Player* in the Instruction Booklet included with the Game Card for how to register.
- Make sure you have transferred information to the Game Card. See *Measure Your Life Rhythm!* in the Instruction Booklet included with the Game Card for how to transfer information.
- Review *Getting Started* in the Instruction Booklet included with the Game Card to make sure you have set up the program correctly.
- Make sure the battery in the meter is working. The Indicator LED should flash when you gently shake the meter. If it doesn't flash, remove the battery cover and the battery and check to see if anything is blocking the battery terminals. Replace the battery and orient it so the plus (+) side is visible and faces out. Replace the battery if necessary.
- Make sure the meter is attached and used properly. It may not accurately measure steps if it is horizontal, attached loosely, you are walking unevenly, such as in a crowd, or if it is very humid.
- If you can't transfer information from the meter to the Game Card, make sure the distance is correct between the meter and the Game Card and they are oriented correctly (see page 10). Make sure nothing is in between the meter and the Game Card. If the infrared sensor lenses are dirty, clean them with a soft cloth.

If you accidentally wash the Activity Meter accessory with your clothes or it gets submerged in water, follow these instructions:

1. Remove the battery cover (or clip connector) and the battery.
2. Dry all of the components, including the battery compartment, with a soft cloth.
3. Let all components completely air dry. **Do not use heat or other artificial means to dry the meter.**
4. Reassemble the meter and check its operation. **NOTE: It may be necessary to replace the battery.**

If this accessory still does not operate correctly after trying the troubleshooting steps, visit support.nintendo.com for assistance and additional troubleshooting and repair options or call 1-800-255-3700.

Warranty and Service Information

Rev. R

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our web site at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY
Please try our web site at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS
THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.
ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province. Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A. This warranty is only valid in the United States and Canada.

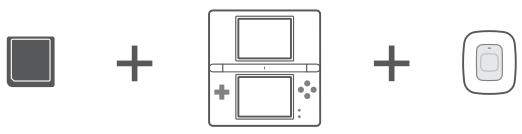
FCC and Industry Canada Information

Regulations for Equipment Use in U.S.A. and Canada

This device complies with Part 15 of the FCC rules and ICES-003 of Industry Canada. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this device.

FRANÇAIS

- Le témoin d'activité est un accessoire qui doit être utilisé avec la carte de jeu *Personal Trainer™: Walking* (incluse) et une console Nintendo DS (vendue séparément).



Carte de jeu Personal Trainer: Walking (incluse) | Nintendo DS, Nintendo DS Lite ou Nintendo DSi (vendus séparément) | Témoin d'activité (inclus)

- Veuillez lire ce mode d'emploi ainsi que ceux fournis avec la console Nintendo DS et la carte de jeu avant d'utiliser ce produit. Conservez ces modes d'emploi pour toute référence ultérieure.
- Cet accessoire peut être utilisé avec une console Nintendo DS, Nintendo DS Lite ou Nintendo DSi.

Cet accessoire sert à compter le nombre de pas effectués par une personne ou par un chien marchant à un rythme normal, ainsi qu'à évaluer le rythme biologique de son utilisateur. Les données recueillies par le témoin d'activité sont transférées sur la carte de jeu *Personal Trainer: Walking* afin de calculer le rythme biologique. Le témoin d'activité ne peut enregistrer les informations que d'une seule personne ou d'un seul chien. Jusqu'à quatre témoins d'activité peuvent être utilisés avec une même carte de jeu *Personal Trainer: Walking*. **(Vous pouvez acheter des témoins d'activité supplémentaires en visitant www.nintendo.com ou en appelant le service à la clientèle de Nintendo au 1 800 255-3700.)**

Votre **rythme biologique** est déterminé par vos activités quotidiennes.

Le témoin d'activité compte vos pas, minute par minute, et conserve les données pendant environ une semaine. Vous pourrez consulter ces données pour voir combien de pas vous avez faits et à quels moments vous avez marché les jours où vous utilisiez le témoin d'activité. Une fois les informations analysées, vous pourrez visualiser votre rythme biologique et vous fixer des objectifs quotidiens.

- Mesurez votre rythme biologique tous les jours et faites un pas de plus vers une vie plus saine!

AVERTISSEMENT : Veuillez lire le manuel de précautions sur la santé et la sécurité inclus avec ce produit avant d'utiliser votre console Nintendo®, vos jeux ou vos accessoires. Ce manuel contient des informations importantes sur la santé et la sécurité.

IMPORTANT : Avant d'utiliser votre témoin d'activité, vous devez d'abord établir une connexion infrarouge entre la carte de jeu *Personal Trainer: Walking* et le témoin d'activité, puis enregistrer un joueur. Veuillez consulter la section « Enregistrer un joueur » dans le mode d'emploi du jeu inclus avec la carte de jeu pour plus de détails.

Table des matières

Information sur la santé et la sécurité 18
Consignes d'utilisation 19
Composants du témoin d'activité 20
Utiliser le témoin d'activité 22
- Avant l'utilisation 22
- Comment porter le témoin d'activité 23
- Attacher la pince du témoin d'activité 24
- Compter vos pas et mesurer votre rythme biologique 25
- Connexion infrarouge 26
- État et remplacement de la pile 27

Dépannage 30
Informations sur la garantie et le service 31
Renseignements sur la FCC et sur Industrie Canada 31

Information sur la santé et la sécurité

⚠AVERTISSEMENT - Blessure causée par des problèmes préexistants

Jouer avec le témoin d'activité pourrait nécessiter différents degrés d'activité physique. Consultez un docteur avant d'utiliser le témoin d'activité si :

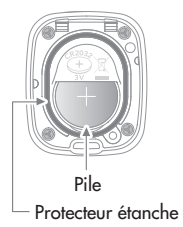
- vous êtes ou pourriez être enceinte,
- vous avez des problèmes respiratoires, des problèmes de cœur, de dos, d'articulations ou d'autres problèmes orthopédiques,
- vous avez une pression artérielle élevée,
- vous avez de la difficulté à faire des exercices physiques, ou
- vous avez été avisé(e) de limiter vos exercices physiques.

Lors de l'utilisation de le témoin d'activité, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT L'UTILISATION et consultez un docteur si vous éprouvez une fatigue extrême, de la difficulté à respirer, des serrements à la poitrine, des étourdissements, un malaise ou de la douleur.

Consignes d'utilisation

IMPORTANT : Pour éviter d'endommager le témoin d'activité, ne le placez pas à un endroit où il serait soumis à une pression excessive, par exemple dans la poche arrière de votre pantalon.

- Si vous remplacez la pile ou attachez la pince du témoin d'activité, assurez-vous que le protecteur étanche est placé correctement et que la vis est serrée fermement. Dans le cas contraire, il se pourrait que de l'humidité pénètre à l'intérieur du compartiment de la pile et endommage le témoin d'activité ou la pile. Le témoin d'activité résiste à l'humidité, mais peut être endommagé s'il est immergé dans un liquide.



- Assurez-vous de retirer le témoin d'activité de vos vêtements avant de les laver.
- Le témoin d'activité ne doit être porté que par une personne ou un chien. S'il est porté par un autre animal, le témoin d'activité risque de ne pas fonctionner correctement.
- Un chien portant le témoin d'activité ne doit jamais être laissé sans surveillance par son propriétaire. L'accessoire doit être placé à un endroit où le chien ne risque pas de le mordre ou de l'avaler.
- Si le témoin d'activité est sale, nettoyez-le avec un chiffon humide et du savon doux, puis essuyez-le avec un chiffon doux.
- Lorsque vous attachez la pince du témoin d'activité à une ceinture ou à un collier de chien, assurez-vous que ceux-ci ne sont ni trop grands ni trop petits pour la pince. Vous éviterez ainsi que le témoin d'activité ne tombe ou ne soit endommagé.
- Vérifiez périodiquement que le témoin d'activité est attaché correctement pour éviter de l'échapper ou de le perdre.

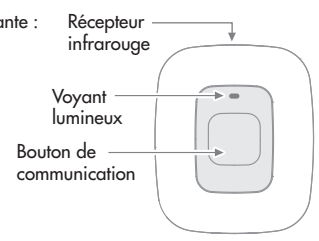
Composants du témoin d'activité

Le jeu *Personal Trainer: Walking* comprend une carte de jeu, deux témoins d'activité (piles incluses) et deux pinces du témoin d'activité. Veuillez consulter la description du témoin d'activité et de ses composants ci-dessous.

NOTE : Le témoin d'activité n'est pas muni d'un bouton d'alimentation. Il s'allume et s'éteint automatiquement.

Récepteur infrarouge
Permet d'envoyer et de recevoir des informations lorsqu'une connexion infrarouge a été établie avec la carte de jeu.

Vue de face



Voyant lumineux
Montre le statut du témoin d'activité ou de la pile de la façon suivante :

- Si le voyant lumineux est rouge et clignote, le témoin d'activité est en communication avec la carte de jeu.
- Secouez le témoin d'activité doucement pour vérifier si vous avez effectué le nombre de pas requis.

  Si le voyant lumineux rouge clignote une fois, vous n'avez pas encore effectué le nombre de pas requis pour atteindre l'objectif que vous vous étiez fixé.

  Si le voyant lumineux vert clignote deux fois, vous avez dépassé le nombre de pas requis pour atteindre l'objectif que vous vous étiez fixé.

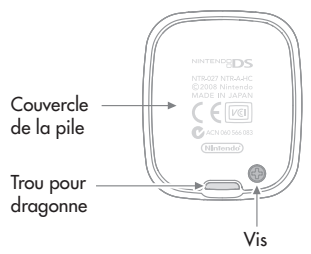
- Vous ne pouvez pas vérifier l'état de la pile avec précision. Cependant, si le voyant lumineux ne clignote pas lorsque vous secouez le témoin d'activité, la pile est épuisée et devrait être remplacée. Référez-vous à la page 27 pour plus de détails.

Bouton de communication
Appuyez sur ce bouton pour lancer la communication infrarouge avec la carte de jeu *Personal Trainer: Walking*.

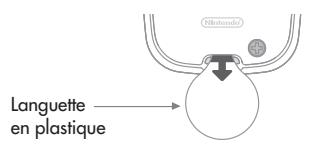
Vue de dos

Couvercle de la pile
Retirez la vis pour remplacer la pile ou pour attacher la pince du témoin d'activité.

Trou pour dragonne
Trou dans lequel vous pouvez passer et attacher une dragonne ou un autre accessoire (vendus séparément).



Languette en plastique
Retirez cette languette et jetez-la lorsque vous êtes prêt(e) à utiliser le témoin d'activité.



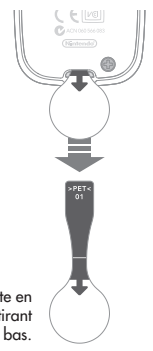
Pince du témoin d'activité
Remplacez le couvercle de la pile avec cette pince lorsque vous souhaitez attacher le témoin d'activité à une ceinture ou à un collier de chien.

Utiliser le témoin d'activité

Avant l'utilisation

Retirez la languette de plastique pour permettre à la pile de toucher aux points de connexion et d'allumer le témoin d'activité. Ce dernier n'est pas muni d'un bouton d'alimentation. Il s'allumera et s'éteindra donc automatiquement.

NOTE : Si la languette n'est pas complètement retirée du compartiment de la pile, le témoin d'activité risque de ne pas fonctionner. Si le témoin d'activité ne fonctionne pas après avoir enlevé la languette en plastique, retirez le couvercle de la pile pour vérifier si une partie de la languette est coincée à l'intérieur du compartiment de la pile. Dans un tel cas, retirez soigneusement la partie de la languette coincée dans le compartiment de la pile.



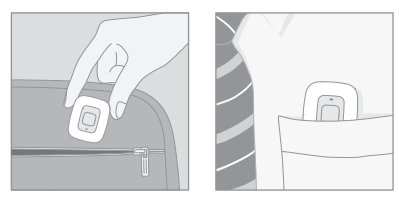
Retirez la languette en plastique en la tirant doucement vers le bas.

IMPORTANT : Avant d'utiliser le témoin d'activité, vous devez d'abord établir une connexion infrarouge entre la carte de jeu *Personal Trainer: Walking* et le témoin d'activité, puis enregistrer un joueur. Référez-vous à la section « Enregistrer un joueur » dans le mode d'emploi inclus avec la carte de jeu pour plus de détails.

Comment porter le témoin d'activité

Vous pouvez transporter le témoin d'activité dans une poche ou dans un sac comme illustré ci-dessous. Vous pouvez également l'attacher avec une dragonne (vendue séparément).

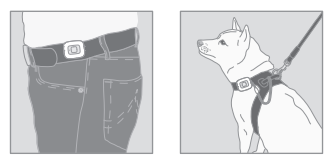
NOTE : Si vous utilisez la dragonne, le témoin d'activité devrait être glissé dans une poche ou placé à un endroit où il ne pendra pas au bout de la dragonne. Sinon, le témoin d'activité risque de ne pas compter les pas correctement.



IMPORTANT : Ne transportez pas le témoin d'activité dans la poche arrière de votre pantalon. Si vous vous assoyez dessus, vous pourriez vous blesser ou endommager l'accessoire.

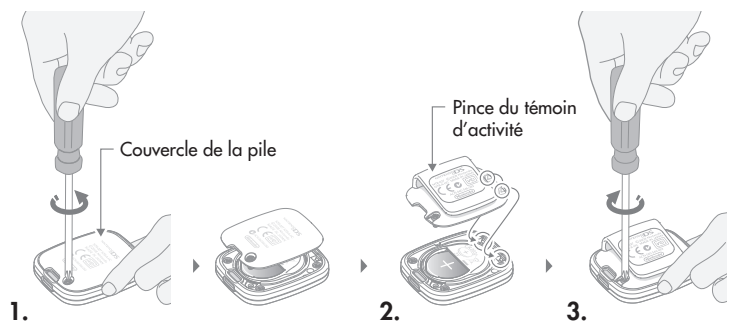
La pince du témoin d'activité peut être fixée à une ceinture, à la bretelle d'un sac ou au collier d'un chien, comme illustré ci-dessous. Consultez la section « Attacher la pince du témoin d'activité » à la page suivante pour plus de détails.

NOTE : Lorsque vous attachez la pince du témoin d'activité à une ceinture ou au collier d'un chien, assurez-vous que la pince est fixée fermement pour éviter d'endommager la pince du témoin d'activité ou d'échapper le témoin d'activité.



Attacher la pince du témoin d'activité

1. Utilisez un tournevis cruciforme (+) pour retirer la vis et le couvercle de la pile au dos du témoin d'activité. Conservez le couvercle de la pile en lieu sûr pour toute utilisation ultérieure.
2. Remplacez le couvercle de la pile par la pince du témoin d'activité. Assurez-vous que les languettes sur le bord de la pince du témoin d'activité sont alignées correctement avec les trous situés sur le témoin d'activité.
3. Serrez la vis et assurez-vous que la pince du témoin d'activité est fixée fermement.



- Avant d'attacher le couvercle de la pile ou la pince du témoin d'activité, ou si vous avez retiré le protecteur étanche, assurez-vous que ce protecteur est placé correctement avant de réassembler le témoin d'activité. Consultez à la page 19 pour plus de détails.
- Lorsque vous retirez ou replacez le couvercle de la pile ou la pince du témoin d'activité, assurez-vous que la vis est serrée fermement. Vous empêcherez ainsi les composants de se détacher et vous permettrez à la pile d'établir un bon contact avec le point de connexion.
- L'horloge interne du témoin d'activité est automatiquement réinitialisée lorsque le couvercle de la pile ou la pince du témoin d'activité sont retirés.

Compter vos pas et mesurer votre rythme biologique

Le témoin d'activité compte vos pas lorsque vous marchez à un rythme régulier. Pour visualiser ces données sur votre Nintendo DS, vous devez transférer les informations du témoin d'activité sur la carte de jeu *Personal Trainer: Walking*. Vous pouvez consulter les détails de ce processus à la page suivante ainsi que dans le mode d'emploi du jeu.

Dans les cas suivants, le témoin d'activité ne sera peut-être pas en mesure d'enregistrer vos informations :

- Lorsque vous marchez au milieu d'une foule ou dans d'autres situations ou vous devez arrêter de marcher quelques secondes de manière répétée. Pour éviter toute mesure erronée, seules les périodes de marche dépassant 10 secondes sont enregistrées.
- Lorsque le témoin d'activité peut bouger librement à l'intérieur d'un sac ou lorsqu'il pend au bout d'une dragonne ou d'un cordon.
- Lorsque vous vous déplacez autrement qu'en marchant, par exemple lorsque vous faites du jogging, courez ou participez à une activité vigoureuse.
- Lorsque vous traînez les pieds, marchez pieds nus ou portez des pantoufles ou des sandales.
- Si le témoin d'activité est placé à l'horizontale.
- Si le témoin d'activité est utilisé dans un environnement très humide.

Quantité de données pouvant être sauvegardées dans le témoin d'activité

Rythme biologique (pas effectués par minute)	Normalement jusqu'à 7 jours (minimum 4 jours)
Pas (pas effectués par heure ou par mois)	Environ 30 jours

Lorsque la quantité maximale de données est atteinte, les données les plus anciennes sont effacées en premier. Il est recommandé de transférer quotidiennement vos données sur la carte de jeu.

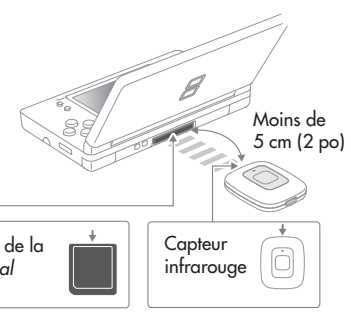
- Les données effacées du témoin d'activité ne sont pas reflétées dans le jeu.
- Un témoin d'activité ne peut enregistrer les données que d'une seule personne ou d'un seul chien.

- La quantité de données pouvant être sauvegardées dans le témoin d'activité (données par minute) peut varier en fonction du temps passé à marcher. Si vous avez marché pendant très longtemps, il est possible que vous ne puissiez pas sauvegarder vos données hebdomadaires. (Jusqu'à 12 heures de marche par jour peuvent être sauvegardées en tant que données hebdomadaires.)

Connexion infrarouge

Suivez les étapes ci-dessous lorsque vous voulez transférer des données sur la carte de jeu :

1. Démarrez le jeu *Personal Trainer: Walking* dans la console Nintendo DS, Nintendo DS Lite ou Nintendo DSi.
2. Sélectionnez « Vérifier votre rythme » dans le menu du jeu. Consultez le mode d'emploi du jeu pour plus de détails.
3. Assurez-vous que les capteurs infrarouges du témoin d'activité et de la carte de jeu se font face, comme illustré à droite. Assurez-vous également qu'ils se situent à moins de cinq centimètres (deux pouces) l'un de l'autre.
4. Appuyez sur le bouton de communication sur le témoin d'activité pour établir une connexion infrarouge.



NOTE : Pour la meilleure connexion possible, veuillez éviter d'établir une connexion infrarouge dans les cas suivants, car les facteurs ci-dessous peuvent perturber la communication :

- S'il y a des objets se trouvant entre le Nintendo DS et le témoin d'activité;
- Si la lumière du soleil ou une autre source lumineuse intense brille à proximité;
- S'il y a une source de chaleur, de lumière ou d'énergie électromagnétique à proximité.

État et remplacement de la pile

Il n'est pas possible de vérifier l'état de la pile avec précision. Si le voyant lumineux ne clignote pas lorsque vous secouez le témoin d'activité, la pile est épuisée et devrait être remplacée.

NOTE : Si la pile est sur le point de s'épuiser, un message d'avertissement concernant le remplacement de la pile peut s'afficher sur l'écran de la console Nintendo DS au cours d'une communication infrarouge entre le témoin d'activité et la carte de jeu *Personal Trainer: Walking*, comme illustré ci-dessous. Si cela se produit, veuillez remplacer la pile du témoin d'activité dans les plus brefs délais.

Lorsque vous remplacez la pile, l'horloge interne du témoin d'activité est réinitialisée. Pour régler l'heure, établissez une connexion infrarouge avec la carte de jeu *Personal Trainer: Walking*.

Durée de vie de la pile

La durée de vie de la pile peut varier en fonction de divers facteurs. La durée de vie de la pile devrait être d'environ six mois si :

- Vous ou votre chien effectuez 10 000 pas par jour;
- Vous établissez une connexion infrarouge par jour;
- La température ambiante est de 25 degrés Celsius (75 degrés Fahrenheit).

Suite - page suivante

⚠AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Matériel perchloraté – une manipulation spéciale peut s'appliquer. Pour plus d'information, visitez le site http://www.dtsc.ca.gov/HazardousWaste/Perchlorate/index.cfm.

L'écoulement du liquide de la pile peut causer des blessures et endommager votre accessoire. Si le liquide de la pile s'écoule, lavez abondamment la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact du liquide de la pile avec la bouche ou les yeux. L'écoulement du liquide de la pile peut provoquer de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement du liquide de la pile :

- N'utilisez que le type de pile conçu pour ce produit (CR2032);
- Ne laissez pas la pile dans le témoin d'activité lorsque vous ne l'utilisez pas pendant de longues périodes;
- N'essayez pas de recharger la pile;
- Assurez-vous d'insérer la pile dans le bon sens. Le pôle positif (+) pointe vers l'extérieur lorsque la pile est insérée correctement.
- N'utilisez pas une pile endommagée, déformée ou une pile qui coule;
- Ne jetez jamais la pile dans le feu.
- Ne court-circuitez pas la pile ou les bornes du compartiment de la pile;
- N'essayez pas de désassembler la pile;
- N'exposez pas la pile à des températures extrêmes ou à des liquides;
- Lorsque la pile est épuisée, retirez-la du témoin d'activité et conformez-vous aux lois et règlements en vigueur dans votre région pour vous en défaire. Pour trouver le point de collecte le plus près de chez vous, veuillez contacter le centre d'élimination des déchets de votre communauté ou visitez le site :

  Canada (Québec) : http://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca

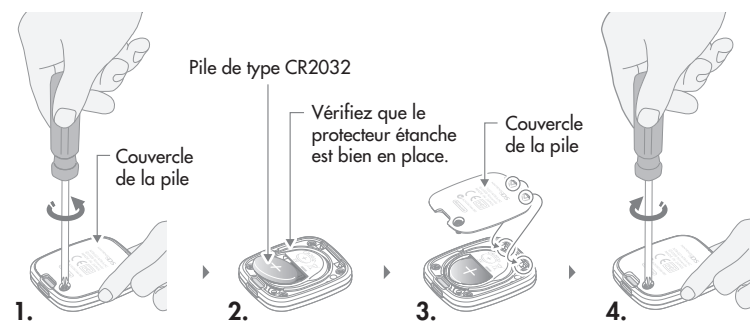
  Canada : http://www.nrcan-rncan.gc.ca/mms-smm/busi-indu/rec-rec-eng.htm

  États-Unis : http://www.epa.gov/osw/conserve/materials/battery.htm

  Pour plus de détails ou si vous avez besoin de l'aide de Nintendo, envoyez-nous un courriel à nintendo@noa.nintendo.com.

Suivez ces étapes pour remplacer la pile si le voyant lumineux ne clignote pas lorsque vous secouez le témoin d'activité ou si l'avertissement concernant le remplacement de la pile s'affiche sur l'écran de la console DS durant une connexion infrarouge.

1. Desserrez la vis située sur le couvercle de la pile (ou sur la pince du témoin d'activité) à l'aide d'un tournevis cruciforme (+).
2. **Remplacez la pile par une pile neuve de type CR2032 seulement.** Assurez-vous que le pôle positif de la pile est visible.
3. Vérifiez que le protecteur étanche est placé correctement. Replacez le couvercle de la pile. Assurez-vous que les languettes sur le bord du couvercle de la pile sont alignées correctement avec les trous sur le témoin d'activité.
4. Serrez la vis et assurez-vous que la pince du témoin d'activité est attachée fermement. **Assurez-vous de ne pas trop serrer la vis.**



5. Établissez une connexion infrarouge avec la carte de jeu *Personal Trainer: Walking* pour régler l'heure, laquelle est réinitialisée lorsque vous remplacez la pile.

Dépannage

Si vous avez de la difficulté à utiliser le témoin d'activité, à compter vos pas ou à mesurer votre rythme biologique, consultez ce mode d'emploi, le mode d'emploi du jeu *Personal Trainer: Walking* ainsi que les astuces suivantes avant de chercher de l'aide :

- Assurez-vous d'avoir enregistré un joueur en établissant une connexion infrarouge avec la carte de jeu *Personal Trainer: Walking*. Pour plus de détails sur l'enregistrement de joueurs, consultez à la section « Enregistrer un joueur » dans le mode d'emploi fourni avec le jeu.
- Assurez-vous d'avoir transféré les données requises sur la carte de jeu. Pour plus de détails sur le transfert de données, veuillez consulter la section « Mesurer votre rythme biologique! » dans le mode d'emploi fourni avec le jeu.
- Consultez la section « Pour commencer » dans le mode d'emploi inclus avec le jeu pour vous assurer que vous avez configuré les paramètres du jeu correctement.
- Assurez-vous que la pile du témoin d'activité fonctionne. Le voyant lumineux devrait clignoter lorsque vous secouez le témoin d'activité. S'il ne clignote pas, retirez le couvercle de la pile ainsi que la pile pour vérifier qu'aucun corps étranger ne se trouve dans le compartiment de la pile. Replacez la pile de sorte que le pôle positif (+) soit visible. Si la pile est épuisée, remplacez-la.
- Assurez-vous que vous avez attaché le témoin d'activité correctement et que vous suivez les consignes d'utilisation. Le témoin d'activité n'enregistrera pas vos pas avec précision s'il est attaché à l'horizontale, s'il est suspendu, si vous ne marchez pas normalement, par exemple si vous marchez au milieu d'une foule, ou s'il se trouve dans un environnement humide.
- Si vous ne parvenez pas à transférer les données du témoin d'activité sur la carte de jeu, assurez-vous que le témoin d'activité et la carte de jeu sont orientés correctement et qu'une distance adéquate les sépare (voir page 26). Assurez-vous également qu'aucun objet ne se trouve entre le témoin d'activité et la carte de jeu. Si les récepteurs infrarouges sont sales, nettoyez-les à l'aide d'un chiffon doux.

Si vous avez accidentellement lavé le témoin d'activité avec vos vêtements ou si vous l'avez immergé dans l'eau, suivez les étapes suivantes :

1. Retirez le couvercle de la pile (ou la pince du témoin d'activité) ainsi que la pile.
2. Épongez tous les composants, y compris le compartiment de la pile, à l'aide d'un chiffon doux.
3. Laissez tous les composants sécher à l'air. **Ne faites pas chauffer ou sécher le témoin d'activité à l'aide d'un moyen artificiel.**
4. Réassemblez le témoin d'activité et vérifiez s'il fonctionne. **NOTE : Il sera peut-être nécessaire de remplacer la pile.**

Si cet accessoire ne fonctionne pas correctement après avoir effectué toutes les étapes de dépannage, visitez support.nintendo.com pour plus d'assistance et des étapes de dépannage et réparation supplémentaires, ou composez le 1 800 255-3700.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Rev. R

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO(Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre. L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A. La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

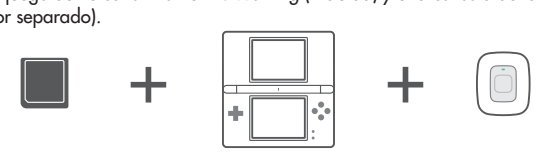
Renseignements sur la FCC et sur Industrie Canada

Règlements concernant l'utilisation de l'équipement aux É.-U. et au Canada

Le présent mécanisme respecte l'article 15 des règlements de la FCC et ICES-003 d'Industrie Canada. Son utilisation est sujette aux deux conditions suivantes : (1) Ce mécanisme ne doit pas causer d'interférence nuisible, et (2) ce mécanisme doit accepter toute interférence extérieure, y compris celle pouvant entraîner un mauvais fonctionnement. Tout changement ou modification non approuvé expressément par le manufacturier pourrait annuler le droit de l'usager à utiliser le présent mécanisme.

ESPAÑOL

- Este medidor de actividad es un accesorio para Nintendo DS que debe ser usado conjuntamente con la tarjeta de juego de *Personal Trainer™: Walking* (incluida) y una consola de la familia Nintendo DS (se vende por separado).



Tarjeta de infrarrojos de *Personal Trainer: Walking* (incluido) | Nintendo DS, Nintendo DS Lite, o Nintendo DSi (se vende por separado) | Medidor de actividad (incluido)

- Lee detenidamente este manual de operaciones así como los folletos incluidos con la consola Nintendo DS y la tarjeta de infrarrojos. Conserva estos manuales como referencia para el futuro.
- Este accesorio puede ser usado con las consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite y Nintendo DSi.

Este accesorio puede medir el **ritmo de vida** y los pasos de personas y perros que caminen a un ritmo relajado. Los datos se pueden transferir posteriormente a la tarjeta de infrarrojos de *Personal Trainer: Walking* y así calcular tu ritmo de vida. Cada medidor de actividad solo puede recoger datos de un individuo. Se pueden usar un máximo de cuatro medidores con una misma tarjeta de infrarrojos de *Personal Trainer: Walking*. **(Puedes ordenar medidores adicionales a través del sitio de internet de Nintendo en www.nintendo.com o llamando al servicio al consumidor al número 1-800-255-3700 .)**

Tu nivel de actividad a lo largo del día define tu **rimo de vida.**

El medidor de actividad registra tus pasos minuto a minuto y guarda los datos durante aproximadamente una semana, de manera que podrás saber cuántos pasos diste y cuándo caminaste en los días que utilizaste el medidor de actividad. A partir de esta información se pueden deducir pautas de actividad, que te ayudarán a conocer cuál es tu ritmo de vida. Así podrás fijarte objetivos para tu actividad diaria.

- Conoce tu ritmo de vida, ¡y toma los primeros pasos hacia una vida más sana!

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL MANUAL DE SALUD Y SEGURIDAD INCLUIDO CON ESTE PRODUCTO ANTES DE USAR TU CONSOLA DE VIDEOJUEGOS DE NINTENDO®, TARJETA DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

IMPORTANTE: Antes de usar el medidor de actividad, es importante que lo conectes con la tarjeta de infrarrojos de *Personal Trainer: Walking* y registres a un jugador. Consulta el folleto de instrucciones incluido con el juego para obtener más información.

Índice

Información sobre salud y seguridad 34
Precauciones de uso 35
Componentes 36
Uso del medidor de actividad 38
Antes de usar el medidor de actividad 38
Cómo llevar el medidor de actividad 39
Cómo ajustar la pinza 40
Cómo calcular los pasos y el ritmo de vida 41
Comunicación por infrarrojos 42
Cómo comprobar la carga de la pila y cómo cambiarla 43
Solución de problemas 46
Información sobre garantía y servicio 47
Información sobre FCC e Industry Canada 47

Información sobre salud y seguridad

⚠ADVERTENCIA: Lesiones causadas por preexistencia de condiciones de salud

El uso del medidor de actividad podrá requerir distintos grados de actividad física. Consulta con un médico antes de usar este producto si:

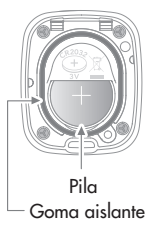
- estás o podrías estar embarazada,
- tienes problemas cardiacos, respiratorios, de espalda, articulaciones, u ortopédicos,
- padeces de presión alta,
- se te dificulta hacer ejercicio físico, o
- te han recomendado que reduzcas tu nivel de actividad física.

Si al usar el medidor de actividad experimentas cansancio excesivo, falta de aliento, endurecimiento en el pecho, mareos, incomodidad o dolor, INTERRUMPE SU USO INMEDIATAMENTE y consulta a un médico.

Precauciones de uso

IMPORTANTE: Para evitar daños en el medidor de actividad, no lo coloques en lugares en los que se le pueda aplicar fuerza excesiva, como el bolsillo trasero de tu pantalón.

- Si cambias la pila o fijas la pinza, asegúrate de que la goma aislante esté bien colocada y que el tornillo esté bien apretado. Esto ayudará a prevenir que cualquier tipo de humedad entre al compartimento de la pila y provoque daños en el medidor de actividad o en la pila. El medidor de actividad es resistente a la humedad, pero podría dañarse si se sumerge en un líquido.



- Asegúrate de sacar el medidor de actividad de tus vestimentas antes de lavarlas.
- El medidor solo debe ser usado por una persona o un perro. No funcionará adecuadamente si se utiliza con otro tipo de animal.
- El medidor solo debe usarse en un perro bajo la supervisión de una persona. Deberá ser colocado en un lugar en el que no exista el riesgo de ser mordido o tragado.
- Si el medidor se ensucia, límpialo con un paño liso que esté ligeramente humedecido con agua y un detergente suave. Sécalo con un paño liso.
- Cuando sujetes la pinza a un cinturón o collar de perro, asegúrate de que no sean demasiado gruesos ni demasiado finos. De lo contrario, la pinza podría romperse o el medidor podría caerse.
- Revisa periódicamente que el medidor esté sujeto firmemente para evitar que se caiga o pierda el medidor.

Componentes

El contenido de *Personal Trainer: Walking* incluye una tarjeta de juego, dos medidores de actividad (con pilas incluidas) y dos pinzas de repuesto. A continuación serán descritos el medidor de actividad y sus componentes.

NOTA: El medidor no dispone de botón de encendido o apagado. Se enciende y se apaga automáticamente.

Sensor de infrarrojos
Emite y recibe señales infrarrojas cuando se produce una comunicación por infrarrojos.

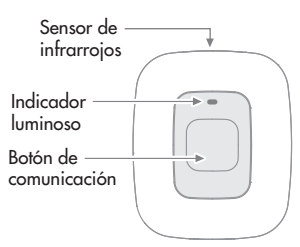
Indicador luminoso
Muestra el estado del medidor como se describe a continuación:

- El parpadeo rojo significa que indica que existe comunicación con la tarjeta.
- Agita suavemente el medidor para saber cuánto has progresado en *Personal Trainer: Walking*.

  Un destello rojo significa que aún no has alcanzado el número de pasos que has establecido como meta.

  Dos destellos verdes significan que has sobrepasado el número de pasos que has establecido como meta.

Parte frontal



- El nivel de carga de la pila no puede ser verificado, pero si el indicador luminoso no parpadea al agitar el medidor, significa que la pila ha perdido su carga y necesita ser reemplazada. Consulta la página 43 para obtener más información.

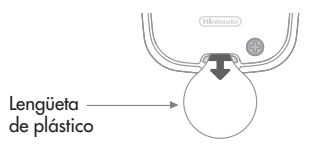
Botón de comunicación
Oprímelo para comenzar la comunicación con la tarjeta de *Personal Trainer: Walking*.

Tapa del compartimento de la pila
Quita el tornillo para cambiar la pila, o para instalar la pinza.

Enganche para la correa
Te permite enganchar una correa o accesorios (vendidos por separado).

Parte trasera

Lengüeta de plástico
Retira y desecha esta lengüeta antes de usar el medidor de actividad.



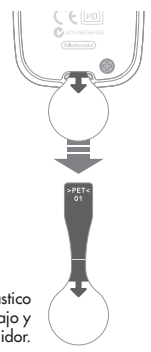
Pinza del medidor de actividad
Se coloca en lugar de la tapa del compartimento de la pila cuando quieres sujetar el medidor a un cinturón o a un collar de un perro.

Uso del medidor de actividad

Antes de usar el medidor de actividad

Retira la lengüeta de plástico para permitir que la pila toque los contactos del medidor de actividad para que encienda. El medidor de actividad no tiene un botón de encendido o apagado, por lo que se encenderá y apagará automáticamente.

NOTA: Si la lengüeta de plastico no sale completamente, es posible que el medidor no funcione. Si el medidor no funciona después de haber retirado la lengüeta de plástico, quita la tapa del compartimento de la pila, saca la pila y comprueba que no se haya atascado un trozo de plástico en el compartimento. En tal caso, retíralo con cuidado.



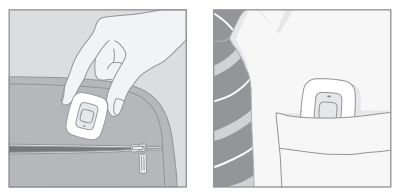
Retira la lengüeta de plástico tirándo de ella hacia abajo y hacia afuera del medidor.

IMPORTANTE: Antes de usar el medidor de actividad, deberás conectar la tarjeta de infrarrojos de *Personal Trainer: Walking* con el medidor y registrar a un jugador. Consulta el folleto de instrucciones incluido con la tarjeta de juego para obtener más información.

Cómo llevar el medidor de actividad

Puedes llevar el medidor de actividad en el bolsillo o dentro de una bolsa, como se muestra abajo. También puedes colgarlo de una correa o un cordón (se venden por separado).

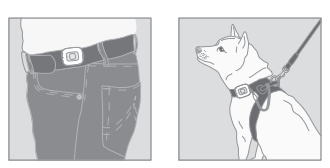
NOTA: Si usas una correa, coloca el medidor dentro de un bolsillo o en algún otro lugar en el que no esté suelto. Esto ayudará a prevenir errores en la medición de pasos.



IMPORTANTE: No lleves el medidor en el bolsillo trasero, ya que podrías sentarte sobre él y estropearlo o hacerte daño.

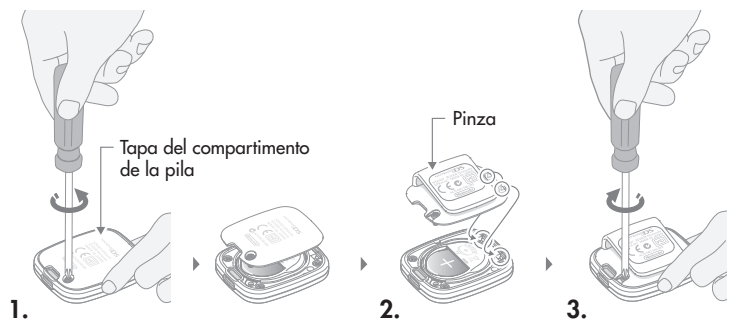
Si usas la pinza podrás engancharlo a un cinturón, al asa de una bolsa, o al collar de un perro, tal y como se muestra abajo. Consulta la siguiente página para obtener más información acerca de cómo ajustar la pinza.

NOTA: Cuando pongas el medidor de actividad en un cinturón o en un collar, comprueba que no esté muy flojo o apretado para evitar que la pinza se dañe o el medidor se caiga.



Cómo ajustar la pinza

1. Saca el tornillo de la parte posterior del medidor de actividad con un desatornillador de punta de estrella y levanta la tapa del compartimento de la pila. Guárdala en un lugar seguro para poder usarla después.
2. Comprueba que la pinza esté orientada correctamente y encájala en el medidor, asegurándote de que las ranuras del medidor coinciden con las lengüetas de la pinza.
3. Atornilla de nuevo, asegurándote de que la pinza esté firmemente ajustada.



- Antes de atornillar la tapa del compartimento de la pila o la pinza, comprueba que la goma aislante esté orientada correctamente antes de volver a armar el medidor (consulta la página 35).
- Cuando saques o coloques la tapa del compartimento de la pila o la pinza, comprueba que el tornillo esté bien apretado. Esto ayudará a prevenir que estos componentes no se caigan, y que asegurará que la pila haga contacto con las terminales.
- El reloj interno del medidor se reiniciará al colocar la tapa del compartimento de la pila o pinza.

Cómo calcular los pasos y el ritmo de vida

El medidor de actividad registrará y almacenará el número de pasos dados en un ritmo normal. Necesitarás transferir periódicamente esta información a la tarjeta de *Personal Trainer: Walking*. Este proceso se describe en la siguiente página y en el folleto de instrucciones de la tarjeta.

Es posible que la información no sea registrada con precisión por el medidor en los siguientes casos:

- Si caminas entre una multitud o en otra situación en la que interrumpas tu marcha repetidamente. Esto se debe a que el medidor solo registra periodos en los que hayas caminado durante 10 segundos o más.
- Si el medidor está suelto dentro de una bolsa o está colgando de una correa.
- Si tus movimientos son diferentes a los habituales al caminar, por ejemplo, si trotas o realizas otro tipo de deporte.
- Si el movimiento es amortiguado debido a que caminas con los pies descalzos o en sandalias.
- Si el medidor se encuentra en posición horizontal.
- Si el medidor es usado en un ambiente muy húmedo.

El medidor solo puede almacenar una cantidad limitada de información, tal y como se describe a continuación:

Ritmo de vida (número de pasos minuto a minuto)	Apróximadamente siete días (un mínimo de cuatro)
Pasos (pasos por hora o por mes)	Apróximadamente 30 días

Cuando se exceda la cantidad de datos permitidos, los datos guardados serán sobrescritos, empezando por los más antiguos. Se recomienda transferir los datos a la tarjeta cada día.

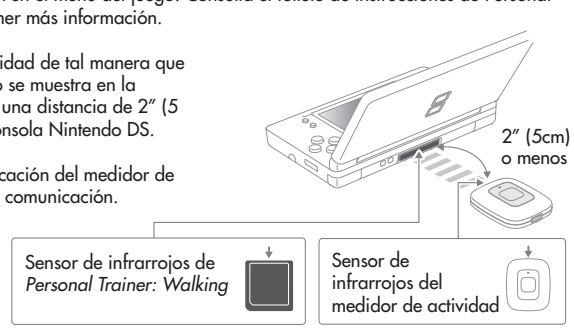
- Los datos que se borren no serán reflejados en la tarjeta.
- Cada medidor solo puede guardar los datos de una persona o un perro.

- La cantidad de datos que puede guardar el medidor (minuto a minuto) varía según el tiempo que hayas caminado. Si has caminado durante mucho tiempo, es posible que no puedas guardar los datos de toda la semana: solo se pueden guardar hasta 12 horas de paseo diarias en una semana.

Comunicación por infrarrojos

Sigue este procedimiento cuando quieras transferir datos a la tarjeta:

1. Inicia *Personal Trainer: Walking* Game Card en una consola de la familia Nintendo DS.
2. Selecciona RITMO DE VIDA en el menú del juego. Consulta el folleto de instrucciones de *Personal Trainer: Walking* para obtener más información.
3. Coloca tu medidor de actividad de tal manera que queden frente a frente como se muestra en la derecha. Hazlo sin exceder una distancia de 2" (5 cm) entre el medidor y la consola Nintendo DS.
4. Oprime el botón de comunicación del medidor de actividad para comenzar la comunicación.



NOTA: Para mejores resultados, evita lo siguiente, lo cual podría interferir con la comunicación por infrarrojos:

- La presencia de obstáculos dentro de el medidor y la consola Nintendo DS.
- Exposición directa a luz solar u otra fuente luminosa de gran intensidad.
- Otras fuentes de calor, luz, o energía electromagnética.

Cómo comprobar la carga de la pila y cómo cambiarla

No se puede comprobar exactamente cuánta carga contiene la pila, pero si el indicador luminoso no se enciende cuando el medidor de actividad es agitado, entonces la pila está agotada y debe ser reemplazada.

NOTA: Si la pila del medidor de actividad se está agotando, es posible que un mensaje de advertencia sobre el bajo nivel de pila (como el que se muestra abajo) aparezca en la pantalla de Nintendo DS cuando se esté usando la comunicación entre la tarjeta de *Personal Trainer: Walking* y el medidor. Si esto ocurre, cambia la pila en el medidor lo antes posible.

El reloj interno del medidor se reiniciará cuando cambies la pila. Conéctalo a la tarjeta de *Personal Trainer: Walking* para ajustar el reloj de nuevo.

Duración de la pila

La vida útil de la pila varía según las condiciones de uso. La pila debe durar aproximadamente 6 meses bajo las siguientes condiciones:

- Caminando 10,000 pasos cada día
- Realizando una comunicación por infrarrojos al día
- Manteniendo una temperatura media de 25˚ Celsius (75˚ Fahrenheit)

Continúa en la página siguiente

⚠ADVERTENCIA: Fuga de contenido de la pila

Material con perclorato; aplica manipulación especial. Puedes encontrar mayor información en http://www.dtsc.ca.gov/HazardousWaste/Perchlorate/index.cfm.

Si la pila tiene una fuga, esta podrá causar lesiones a personas, así como daños a tu accesorio. Si la pila tiene una fuga, lava bien la piel y ropa afectada. Aleja el residuo de la pila de tus ojos y boca. Las pilas con fuga podrían hacer ruidos similares a algo que revienta.

Para evitar fugas en la pila:

- No uses un tipo de pila distinto al que se ha especificado para este producto (CR2032).
- No dejes la pila dentro del medidor de actividad sin usar por periodos largos de tiempo.
- No intentes cargar la pila de nuevo.
- No coloques la pila al revés. La cara del polo positivo (+) debe dar hacia afuera cuando se haya insertado correctamente.
- No utilices una pila dañada, deforme o que tenga alguna fuga.
- No tires la pila en la lumbre.
- No provoques un cortocircuito en la pila o en las terminales ubicadas en el compartimento de la pila.
- No intentes desarmar la pila.
- No expongas la pila al calor extremo o a los líquidos.
- Cuando la pila no tenga carga, sácala del medidor y elimínala siguiendo la normatividad de reciclado aplicable en tu lugar de residencia. Para encontrar un establecimiento cercano a ti, ponte en contacto con las autoridades locales de desechos sólidos o visita:

  EE.UU.: http://www.epa.gov/osw/conserve/materials/battery.htm

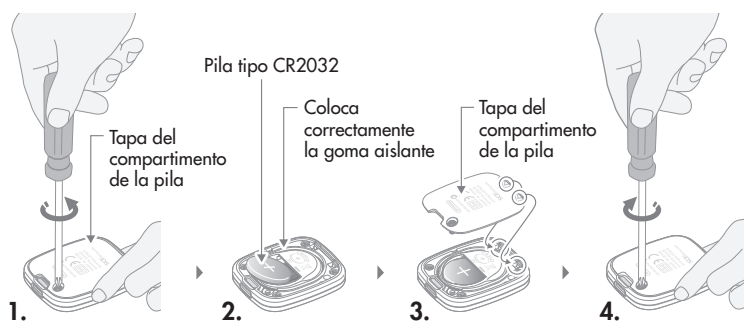
  Canadá: http://www.nrcan-rncan.gc.ca/mms-smm/busi-indu/rec-rec-eng.htm

  Canadá (Quebec) : http://www.recyc-quebec.gouv.qc.ca

  Para obtener más información o recibir ayuda de Nintendo, envíanos un mensaje de correo electrónico a nintendo@noa.nintendo.com.

Sigue estas instrucciones para reemplazar la pila si el indicador luminoso no parpadea cuando muevas el medidor de actividad, o si observas un mensaje de advertencia sobre el bajo nivel de pila en la pantalla de tu Nintendo DS durante la comunicación por infrarrojos.

1. Saca el tornillo de la parte posterior del medidor con un desatornillador de punta de estrella pequeño y levanta la tapa del compartimento de la pila (o la pinza).
2. Cambia la pila por una nueva. **Usa solamente pilas del tipo CR2032.** Comprueba que la cara del polo positivo (+) dé hacia afuera.
3. Comprueba que la goma aislante esté correctamente colocada. Vuelve a poner la tapa del compartimento de la pila, asegurándote de que las ranuras del medidor coinciden con las lengüetas de la pinza.
4. Aprieta el tornillo, comprueba que la pinza esté bien ajustada. **No la aprietes de más.**



5. Realiza una conexión por infrarrojos con la tarjeta *Personal Trainer: Walking* para ajustar el reloj, el cual se reinicia cuando cambias la pila.

Solución de problemas

Si tienes problemas al usar el medidor de actividad y para calcular tus pasos dados o tu ritmo de vida, consulta tanto este manual como el folleto de instrucciones de *Personal Trainer: Walking*, así como las soluciones que te ofrecemos a continuación antes de buscar ayuda adicional:

- Comprueba que te has registrado como jugador en la tarjeta de *Personal Trainer: Walking*. Consulta el folleto de instrucciones que viene incluido con la tarjeta de infrarrojos para saber cómo registrarte.
- Comprueba que has transferido información a tu tarjeta de infrarrojos. Consulta el folleto de instrucciones que viene incluido con la tarjeta de infrarrojos para saber cómo transferir información.
- Consulta la información para comenzar a jugar ubicada en el folleto de instrucciones que viene incluido con la tarjeta de infrarrojos para comprobar que has organizado el programa correctamente.
- Comprueba que la pila del medidor funciona. El indicador luminoso deberá encenderse si agitas suavemente el medidor. Si no parpadea, quita la tapa del compartimento de la pila y revisa si algo evita que haga contacto con las terminales. De ser necesario, cambia la pila y colócala de tal manera que el polo positivo (+) sea visible y dé hacia afuera.
- Comprueba que el medidor está siendo colocado y usado correctamente. Es posible que no registre correctamente los pasos si está colocado horizontalmente, está mal ajustado, caminas irregularmente, como en los lugares concurridos, o si hay mucha humedad.
- Si no puedes transferir información del medidor hacia la tarjeta de infrarrojos, asegúrate de que la distancia entre ambos sea correcta, así como su orientación (consulta la página 42). Comprueba que no haya obstrucciones entre el medidor y la tarjeta de infrarrojos. Si los lentes sensores de infrarrojos están sucios, límpialos con un paño liso.

Si has mojado accidentalmente a tu medidor al lavar tu ropa o ha sido sumergido en agua, sigue estas indicaciones:

1. Quita la tapa del compartimento de la pila (o la pinza) y saca la pila.
2. Seca todos los componentes, incluyendo el compartimento de la pila, con un paño liso.
3. Deja que todos los componentes se sequen con el aire. **No utilices calor u otro medio artificial para secar el medidor.**
4. Vuelve a armar el medidor y comprueba que funcione correctamente. **NOTA: Es posible que tengas que cambiar la pila por una nueva.**

Si este accesorio no opera correctamente después haber seguido los consejos para solucionar problemas, visita support.nintendo.com o llámanos al 1-800-255-3700 para recibir ayuda, otras soluciones para el problema y opciones de reparación.

Información de garantía y servicio de reparación

Rev. R

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra. La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A. Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

Información de la Industry Canada y la FCC

Regulaciones sobre el uso del equipo en Canadá Y EE.UU

Este artefacto cumple con la parte 15 de las reglas de la FCC al igual que ICESS-003 de la Industry Canada.

El funcionamiento se sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no debe de causar interferencia perjudicial y (2) este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que podría causar operación no deseada. Cambios o modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante podrían anular la autorización del usuario para operar este aparato.